

Formation à l'Internet culturel responsable

Guide d'accompagnement pédagogique

Niveau 1 : CM1-6^e – Cycle 3

Âge : 9-12 ans

SOMMAIRE

PRÉAMBULE	p.2
SÉANCE 1 « THÉORIE »	p.5
SÉANCE 2 « OUTIL CRÉATIF : RÉALISER UNE BANDE DESSINÉE »	p.13

THÈMES ABORDÉS

- Les différents modes d'accès aux œuvres en ligne
- Comment distinguer les sites qui proposent légalement des contenus culturels des sites illégaux ?
- L'Hadopi et la réponse graduée
- Les données personnelles et la vie privée en ligne
- Les risques encourus en utilisant des sites illicites
- Les avantages de l'offre légale



Durée de l'atelier : 2 séances de 45 minutes

Modalité : Atelier en mode collectif

Matériel nécessaire :

- Un ordinateur connecté
- Un vidéoprojecteur ou TNI
- Une connexion Internet individualisée pour travailler en petits groupes sur ordinateur



PRÉAMBULE

Internet est devenu aujourd'hui un outil essentiel dans notre vie quotidienne, permettant l'accès à un très large choix de contenus culturels, particulièrement consommés chez les jeunes.

Cette nouvelle accessibilité a changé les pratiques de consommation d'œuvres culturelles en ligne. Les enfants ne semblent pas toujours connaître de frontière entre pratiques licites et illicites et les sites Internet légaux ou illégaux leur apparaissent de manière indifférenciée. Ils peuvent être conduits à choisir leurs sites en se fiant aux recommandations de leur entourage sans avoir conscience de la légalité de leurs actions.

La formation à l'utilisation des outils et ressources numériques est indispensable. C'est pourquoi la formation des élèves aux enjeux de la citoyenneté à l'ère numérique constitue aujourd'hui un des axes principaux de l'enseignement moral et civique.

Les ressources pédagogiques proposées par l'Hadopi, visent à sensibiliser les élèves aux bons usages d'Internet en matière de consommation de biens culturels. En une ou deux séances de 45 minutes, ces ressources pédagogiques permettent, au moyen de courtes vidéos de mise en situation, de libérer la parole des élèves sur leurs pratiques culturelles sur Internet puis de les placer en position de créateur.

OBJECTIFS

L'objectif de ces séances est de donner à vos élèves les clés pour qu'ils perçoivent l'importance d'avoir des usages culturels responsables sur Internet, pour la protection de la création et pour leur propre sécurité, et qu'ils apprennent à distinguer des sites légaux des sites illégaux.

Il s'agit principalement :

- de sensibiliser les élèves à la protection de la création, notamment en les plaçant eux-mêmes en situation de créateurs ;
- de leur expliquer dans quelles conditions une œuvre est diffusée légalement et de leur apprendre à distinguer les sites illégaux des sites légaux ;
- de les prévenir des risques encourus sur les sites illégaux ;
- de les informer sur les avantages et la diversité des offres légales.

LIENS AVEC LE SOCLE COMMUN ET LES PROGRAMMES SCOLAIRES

LIENS AVEC LE SOCLE COMMUN DE COMPÉTENCES DU CYCLE 3

Domaine 1 : les langages pour penser et communiquer

Composante 1 : comprendre, s'exprimer en utilisant la langue française à l'oral et à l'écrit

- S'exprimer à l'oral.
 - Être capable de présenter de façon ordonnée des informations et des explications, d'exprimer un point de vue personnel en le justifiant.
 - Participer à un débat en prenant en compte la parole d'autrui.
 - Réutiliser des mots, des formules, des expressions rencontrées dans des textes lus, des énoncés écrits et oraux.

Domaine 2 : les méthodes et outils pour apprendre

- Rechercher et traiter l'information.
 - Interroger la fiabilité des sources des informations recueillies.
- Mobiliser des outils numériques pour apprendre, échanger, communiquer.
 - Utiliser des outils numériques pour réaliser une production.

Domaine 3 : la formation de la personne et du citoyen

- Maîtriser l'expression de sa sensibilité et de ses opinions, respecter celles des autres.
 - Formuler une opinion, prendre de la distance avec celle-ci, la confronter à celle d'autrui et en discuter.
- Comprendre la règle et le droit.
- Exercer son esprit critique, faire preuve de réflexion et de discernement.
 - Percevoir les enjeux d'ordre moral d'une situation réelle ou fictive.

LIENS AVEC LES COMPÉTENCES DE L'ENSEIGNEMENT MORAL ET CIVIQUE (EMC) EN CYCLE 3

Les axes du programme d'enseignement moral et civique (EMC) se fondent sur les principes et les valeurs de la **formation du futur citoyen et du développement de son esprit critique**. Les compétences de l'EMC mobilisées dans ce parcours pédagogique sont les suivantes :

- Le droit et la règle : des principes pour vivre avec les autres.
 - Comprendre les notions de droits et devoirs, les accepter et les appliquer.
- Le jugement : penser par soi-même et avec les autres.
 - Prendre part à une discussion, un débat ou un dialogue : prendre la parole devant les autres, écouter autrui, formuler et apprendre à justifier un point de vue.
 - Nuancer son point de vue en tenant compte du point de vue des autres.
 - Prendre conscience des enjeux civiques de l'usage de l'informatique et de l'Internet et adopter une attitude critique face aux résultats obtenus.
 - Distinguer son intérêt personnel de l'intérêt collectif.

LIENS AVEC LES COMPÉTENCES DE L'ÉDUCATION AUX MÉDIAS ET À L'INFORMATION (EMI) EN CYCLE 3

L'inscription de **l'éducation aux médias et à l'information (EMI)** dans le socle commun a eu lieu dans la loi d'orientation pour la rénovation de l'école du 8 juillet 2013 suite à une prise de conscience des pouvoirs publics de **l'importance capitale des technologies numériques dans l'exercice de la citoyenneté**. Ainsi, il est prévu une formation des élèves **aux usages responsables d'Internet, en particulier au respect du droit d'auteur**¹. Les compétences de l'EMI mobilisées dans ce parcours pédagogique sont les suivantes :

- Rechercher, exploiter et organiser l'information.
 - S'interroger sur la provenance des informations et la fiabilité des sources.
 - Savoir référencer sa source.
- Écrire, créer, publier ; réaliser une production collective (création et collaboration).

¹ **Article L. 312-9 du code de l'éducation** : « La formation à l'utilisation responsable des outils et des ressources numériques est dispensée dans les écoles et les établissements d'enseignement, y compris agricoles, ainsi que dans les unités d'enseignement des établissements et services médico-sociaux et des établissements de santé. Elle comporte une éducation aux droits et aux devoirs liés à l'usage de l'internet et des réseaux, dont la protection de la vie privée et le **respect de la propriété intellectuelle**, de la liberté d'opinion et de la dignité de la personne humaine, ainsi qu'aux règles applicables aux traitements de données à caractère personnel. Elle contribue au développement de l'esprit critique et à l'apprentissage de la citoyenneté numérique.

PROPOSITION D'ORGANISATION DES SÉANCES

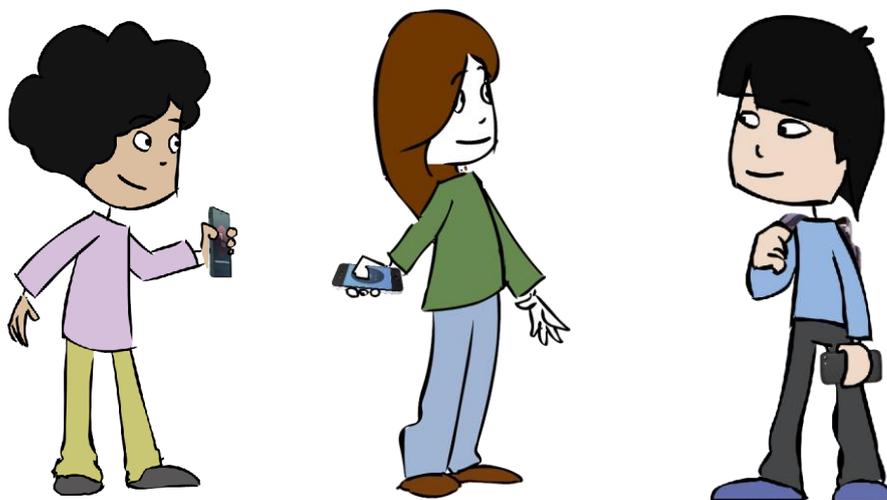
Vous pouvez animer les deux séances à la suite mais il vous est également possible de les travailler en deux temps distincts.

Par exemple : vous pouvez commencer par la séance 1, puis laisser les élèves réfléchir quelques jours à la séance 2 et utiliser l'outil BD à disposition sur le site à la maison afin d'avoir une meilleure prise en main de l'outil. De retour en classe, ils travailleront sur la séance 2 et créeront leur BD finalisée.

POUR ALLER PLUS LOIN...

Pour préparer vos séances, alimenter ou illustrer vos propos, n'hésitez pas à consulter la section « Pour aller plus loin » du parcours. Vous y trouverez des supports concernant les thèmes abordés dans le parcours :

1. le droit d'auteur et l'économie de la culture ;
2. le piratage et les risques liés à l'utilisation de sites illicites ;
3. comprendre l'Hadopi ;
4. les pratiques en ligne et l'offre légale.



SÉANCE 1

“THÉORIE”

45'

DÉROULEMENT DE L'ATELIER

• ÉTAPE 1 : introduction et émergence des représentations des élèves

10'

Introduction

Pour commencer la séance, présentez en quelques mots l'Hadopi, les notions de droit d'auteur et expliquer aux élèves pourquoi l'Hadopi intervient :

- qu'est-ce que le droit d'auteur ? Pourquoi le protéger ? Expliquer qu'il sert à rémunérer les auteurs de leurs créations. Le droit d'auteur reste souvent un concept assez abstrait pour les élèves, vous pouvez leur donner des exemples concrets. Par exemple, le comparer à un poème, un dessin, un devoir qu'un élève a « volé » à un autre ;
- l'Hadopi est une autorité administrative indépendante qui a été créée pour lutter contre le piratage de masse sur Internet et protéger le droit d'auteur. Vous pouvez, pour expliquer le concept d'autorité indépendante, évoquer la CNIL qui a été créée pour protéger les données personnelles, pour éviter qu'elles ne soient divulguées et utilisées par n'importe qui, ou encore le CSA qui régule pour la télévision et la radio.

Pour plus d'informations sur l'Hadopi et le droit d'auteur vous pouvez consulter l'onglet « pour aller plus loin » du site Internet.

Émergence des représentations

Dans un premier temps, pour faire émerger leurs représentations, faites réagir les élèves autour de cette question :

Que signifient les termes « légal » et « illégal » en général ?

Puis recentrer la discussion sur le sujet du parcours :

Que signifient les termes « légal » et « illégal » quand on parle d'œuvres qu'on trouve sur Internet (films, séries, morceaux de musique) ?

À tout moment, piochez dans les questions suivantes pour provoquer d'autres réactions ou relancer l'attention de vos élèves :

QUESTIONS LIÉES AUX TERMES « LÉGAL », « ILLÉGAL »	QUESTIONS LIÉES À LEURS USAGES
<ul style="list-style-type: none">• Que signifie le terme légal ? Pouvez-vous citer des synonymes de ce terme (qui respecte les règles / la loi, permis, autorisé, licite) ?• Que signifie le terme illégal ? Pouvez-vous citer des synonymes de ce terme (qui viole / enfreint les règles / la loi, pas permis, interdit, illicite) ?• Pouvez-vous citer des exemples où vous avez cherché à vous procurer des œuvres sur Internet de manière légale ou au contraire illégale ?	<ul style="list-style-type: none">• Que faites-vous sur Internet ? Écoutez-vous de la musique sur Internet ?• Lisez-vous des livres numériques ? Des bandes dessinées, des mangas ? Regardez-vous des films ou des séries ?• Jouez-vous à des jeux vidéo en ligne ?• Avez-vous accédé à ces œuvres de manière légale ou illégale ? Savez-vous si ce que vous faites est légal ou illégal ?

Problématiques abordées	Éléments du scénario	Questions possibles	Informations, éléments de réponse et indications d'animation de la séance
Comment Lucas a-t-il pu accéder à la nouvelle chanson des Frérots de la Plancha ? Est-ce légal ?			
<p>Les différents modes d'accès aux œuvres en ligne : <i>streaming</i> ou P2P (pair-à-pair).</p>	<p>(Introduction) Lucas, le meilleur ami d'Enzo, a réussi à obtenir la dernière chanson des Frérots de la Plancha. Rien dans le scénario n'indique comment Lucas a mis cette chanson sur son téléphone.</p>	<p>Libérer la parole des enfants et les laisser proposer des réponses possibles (légales ou illégales)</p>	<p>Il existe plusieurs techniques pour consommer des œuvres culturelles (musique, films...) sur Internet.</p> <p>Lucas peut :</p> <ul style="list-style-type: none"> • obtenir le fichier de cette chanson de manière définitive sur son portable (on parle de téléchargement). Ce téléchargement peut être fait directement via un site ou via réseau pair à pair (type UTorrent, Cpasbien, EMule etc.) ; • visionner le clip ou écouter la chanson sur un site sans télécharger le fichier (on parle de streaming). <p>Selon les plateformes, le téléchargement tout comme le <i>streaming</i> peuvent être soit légal, soit illégal.</p> <p>Pirater c'est utiliser une de ces techniques pour obtenir, accéder ou diffuser, via internet, des œuvres protégées par des droits d'auteur sans avoir eu l'autorisation des auteurs ou ayants droit.</p>
À votre avis, pourquoi la proposition de Théo est-elle illégale ?			
<p>Les différents modes d'accès aux œuvres en ligne :</p> <p><i>Streaming</i> sur les plateformes de partage contributives.</p>	<p>(Choix 1) Théo propose à son frère, Enzo, de l'aider à se procurer la dernière chanson des Frérots de la Plancha. Il la cherche sur une plateforme de partage de vidéos.</p>	<p>Qui met les vidéos sur les plateformes de partage de vidéos (par exemple YouTube, Dailymotion etc.) ?</p> <p>Les vidéos sur des sites de partage de vidéos sont-elles toujours mises en ligne de manière légale ?</p>	<p>Les plateformes du type YouTube ou Dailymotion (appelées plateformes de partage contributives) permettent à leurs utilisateurs de mettre en ligne différentes vidéos : leurs propres créations ou les créations d'autres personnes.</p> <p>Il reste très difficile pour le public qui regarde ces vidéos de savoir si une œuvre est diffusée légalement ou non :</p> <ul style="list-style-type: none"> • sont considérées comme légales toutes les vidéos ayant reçu l'autorisation de l'auteur, notamment lorsqu'il s'agit de mettre en ligne (on parle aussi de mise à disposition) l'œuvre d'une tierce personne. Par exemple, en se fiant aux chaînes officielles des auteurs, on a l'assurance d'être sur une vidéo diffusée légalement ; • en l'absence d'autorisation expresse de l'auteur, la mise en ligne est illégale. <p><i>Pour plus d'informations sur les plateformes de partage contributives vous pouvez consulter l'onglet « pour aller plus loin » du site Internet.</i></p>

À votre avis, pourquoi la proposition de Théo est-elle illégale ? (suite)

<p>Les différents modes d'accès aux œuvres en ligne et le téléchargement illégal.</p>	<p>Théo se rend ensuite sur des sites illégaux afin de télécharger la musique des Frérots de la Plancha.</p>	<p>Comment reconnaît-on un site illégal ?</p>	<p>Certains indices simples peuvent alerter sur le caractère potentiellement illégal d'un site :</p> <ul style="list-style-type: none"> • la présence de nombreuses publicités intempestives (pop-up) ; • l'absence de marques connues parmi les annonceurs des publicités ; • la surreprésentation des publicités de charme ou de jeux en ligne ; • la présence de publicités manifestement trompeuses ou frauduleuses (arnaques) ; • l'absence de moyens de paiement sécurisés ; • la présence de films actuellement diffusés en salles de cinéma ; • l'autopromotion par le site ou par ses utilisateurs de son illégalité ; • l'absence de mention de la politique de traitement des données personnelles ; • l'absence de mentions légales ou la présence de mentions légales ou de conditions d'utilisations manifestement quasi inexistantes ou farfelues ; • l'absence de formulaire de signalement d'atteinte au droit d'auteur. <p><i>Conseil d'animation de la séance :</i> vous pouvez revenir sur ces indices en fin de séance avec le quiz « reconnaître un site illicite ».</p>
---	---	---	---

Quels sont les autres risques sur les sites illégaux ?

<p>Les contenus inadaptés et/ou dangereux.</p> <p>Données personnelles et protection de la vie privée.</p> <p>Les risques techniques : virus, malware, cheval de Troie, etc.</p>	<p>(Choix 1) Lorsque Théo utilise les plateformes illégales, une page pop-up s'affiche avec une signalétique « Interdit aux moins de 18 ans » (seconde 42), il essaie de cacher l'écran.</p> <p><i>Revenir sur ce passage si besoin.</i></p>	<p>Est-ce que je risque quelque chose en allant sur des sites illégaux ?</p> <p>Mon <i>smartphone</i> risque-t-il quelque chose si je vais sur un site illégal ?</p>	<p>En allant sur des sites illicites, on est exposé à de nombreux risques :</p> <ul style="list-style-type: none"> • en allant sur un site illégal, les plus jeunes peuvent être face à des contenus inadaptés ou choquants (contenus pornographiques, sites de jeux) ; • en allant sur un site illégal, on met en danger nos données personnelles. Elles peuvent être piratées (risque de virus, logiciel espion ou « cheval de Troie ») puis diffusées en ligne et ce, peu importe le support (ordinateur, tablette, smartphone). <i>A contrario</i> les sites légaux respectent la loi informatique et liberté*, les données sont hébergées sur des sites sécurisés, etc. • en allant sur des offres illicites, on augmente la possibilité d'être confronté à des nuisances (virus, arnaques, problèmes informatiques, logiciels malveillants, <i>spams</i>, etc.) affectant le bon fonctionnement des ordinateurs, tablettes mais aussi sur les <i>smartphones</i>. 80% des sites illicites présentent un risque pour la sécurité informatique de leurs utilisateurs (source : Hadopi, juin 2017, Étude sur les risques encourus sur les sites illicites). <p>Dans le cadre du Safer Internet Day de la Commission Européenne et co-financé par le Ministère de l'Éducation Nationale, il a été mis en place le numéro national vert « Net Ecoute 0800 200 000 » pour la protection des mineurs sur Internet. Il est destiné aux enfants et adolescents confrontés à des problèmes dans leurs usages numériques.</p> <p>* La Commission Nationale Informatiques et Libertés (CNIL) régule, informe et aide les particuliers et les professionnels à maîtriser leurs données personnelles notamment sur Internet. Elle donne des conseils pratiques (sur son site Internet) pour sécuriser et protéger ses données personnelles sur Internet mais aussi pour savoir exercer ses droits sur ce sujet.</p>
--	---	--	---

Problématiques abordées	Éléments du scénario	Questions possibles	Informations, éléments de réponse et indications d'animation de la séance
L'abonnement de ses parents est-il légal ?			
Comment distinguer les sites qui proposent légalement des contenus culturels des sites illégaux ?		Comment savoir si un site est légal ?	<p>Il n'est pas toujours facile de distinguer sur Internet un site proposant des œuvres légalement d'un site proposant des œuvres illégalement.</p> <p>Certains indices peuvent aider pour savoir qu'un site est légal :</p> <ul style="list-style-type: none"> • la présence de mentions légales, de CGV ou CGU (conditions générales de ventes ou d'utilisation) mettant en avant le respect du droit d'auteur, des FAQ (questions fréquemment posées) et un SAV (Service Après-Vente) ; • l'accès à un système de paiement sécurisé pour les offres payantes (https) ; • l'absence de nuisances et d'environnement présentant une dangerosité telles que les publicités intempestives, l'affichage de faux messages alarmants, malware, etc. <p><i>Conseil d'animation de la séance :</i> vous pouvez revenir sur ces indices en fin de séance avec le quiz « reconnaître un site illicite ».</p>
Les avantages à opter pour une offre légale.	(Choix 2) Léa, la grande-sœur d'Enzo, lui conseille quant à elle de demander à leurs parents un abonnement à une offre musicale (grâce à leur forfait de téléphone).	Comment les artistes sont-ils rémunérés sur Internet ?	<p>Les artistes sont rémunérés sur tous les sites légaux, qu'ils soient payants ou gratuits :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sur un site légal payant proposant le téléchargement définitif, une partie des revenus perçus par la vente d'une œuvre reviendra aux artistes. • Sur un site légal proposant une lecture en streaming, les artistes sont rémunérés en partie en fonction du nombre d'écoutes et /ou de vues. Si le site est payant, les revenus sont issus des abonnements ; si le site est gratuit, le financement de l'auteur sera notamment issu de la publicité.
Le référencement des sites légaux, les portails de l'Hadopi et du CNC.		Quels sont les avantages à opter pour une solution légale ?	<p>Les avantages de l'offre légale sont nombreux :</p> <ul style="list-style-type: none"> • l'utilisation des services est généralement simple et claire ; • le site est en français, facilitant la compréhension du contenu et l'usage des outils à disposition ; • les contenus présents sont disponibles en haute qualité (stéréo, HD, 4K...); • des playlists, des recommandations ou un environnement personnalisé sont proposés afin de découvrir de nouveaux contenus ; • le respect de la loi, de la création et des artistes que l'on apprécie ; • la protection des données personnelles ou bancaires et la sécurité informatique dans un environnement sans surcharge publicitaire; • la présence de signalétiques permettant d'identifier les contenus adaptés à chaque âge.

Problématiques abordées	Éléments du scénario	Questions possibles	Informations, éléments de réponse et indications d'animation de la séance
L'abonnement de ses parents est-il légal ? Il existe des solutions légales pour écouter de la musique (suite)			
		Existe-t-il un ou des sites référençant les offres légales ?	<p>Le site Hadopi.fr propose un portail de référencement de l'offre légale sur la page « rechercher un site ou un service » : plus de 400 plateformes, sites et services culturels légaux sont actuellement recensés par l'Hadopi qui couvrent les secteurs du livre, de la musique, de l'audiovisuel et des jeux vidéo.</p> <p>Pour les films et séries, il existe également un moteur de recherche spécifique pour proposer un accès à la totalité de l'offre légale en VàD (vidéo à la demande) en France (www.vad.cnc.fr) disponible aussi sur le site de l'Hadopi.</p> <p>L'Hadopi et le CNC (Centre national du cinéma et de l'image animée) travaillent à un référencement le plus large possible des offres légales. Compte tenu du nombre de sites existants, ces référencement ne sont pas, à ce jour, exhaustifs. Certains sites peuvent être légaux mais pas encore référencés.</p>
Connaissez-vous d'autres offres légales musicales ?			
		Toutes les offres légales musicales sont-elles forcément payantes ?	<p>Toutes les offres légales ne sont pas forcément payantes.</p> <p>Parmi les offres légales musicales existantes, certaines proposent :</p> <ul style="list-style-type: none"> • d'écouter gratuitement la musique (avec la présence de publicité) ; • de bénéficier d'un mois d'essai gratuit ; • d'ouvrir un compte payant et de bénéficier d'options supplémentaires pour un meilleur confort d'écoute. <p><i>Pour plus d'informations sur la gratuité sur les plateformes vous pouvez consulter l'onglet « pour aller plus loin » du site Internet.</i></p>

À la fin du décryptage, vous pouvez continuer la discussion avec les élèves, savoir ce qu'ils auraient fait, quelle solution ils auraient choisie.

- **ÉTAPE 4** : proposition d'animation
Comment reconnaître un site illicite et un site licite ?

Différencier un site licite d'un site illicite

À partir des écrans à disposition, identifiez avec les élèves les d'indices pour reconnaître si chaque site est licite ou illicite. Vous disposez également d'un corrigé pour aider les élèves dans leur recherche d'indices. Vous trouverez ce corrigé sur le site dédié dans la partie « supports d'animation » de l'espace enseignant.

- **ÉTAPE 5** : messages clés

5'

Dans un premier temps, vous pouvez demander aux élèves de réfléchir aux messages clés et les formuler ensemble. Puis, dans un second temps les afficher.

- aller sur des sites pirates est dangereux et porte atteinte aux droits de l'auteur ;
- une offre légale est celle qui a reçu l'accord des auteurs pour être diffusée auprès du public sur Internet et qui protège la création ;
- il existe des indices pour différencier un site licite d'un site illicite ;
- pour connaître les offres légales, rendez-vous sur le site Hadopi.fr.

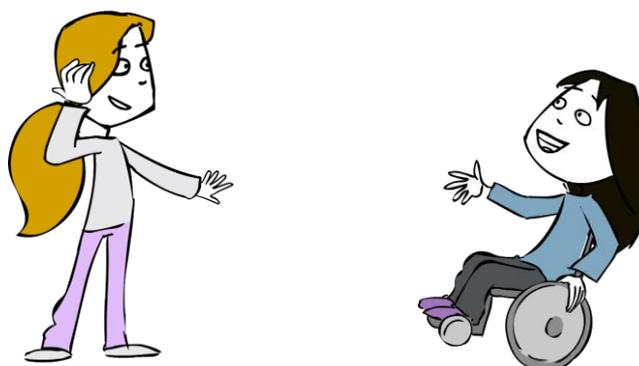
- **ÉTAPE 6** : conclusion ludique pour les élèves

Diplôme « chasseur de pirates »

Les élèves ont répondu correctement aux questions et savent identifier un site licite d'un site illicite ? Le temps est venu de leur remettre le diplôme « chasseur de pirates » pour les récompenser de leur travail pendant la séance.

Tester les connaissances des parents :

De retour à la maison, les élèves pourront tester les connaissances de leurs parents, et leur apprendre les bonnes pratiques avec le quiz « colle tes parents » à disposition sur le site Internet.



SÉANCE 2

45'

OUTIL CRÉATIF : RÉALISER UNE BANDE DESSINÉE

Nous vous proposons d'impliquer vos élèves dans une activité de création de bande dessinée afin de réinvestir les connaissances acquises en séance 1 et de prolonger leur réflexion.

Pour cela, nous vous proposons **plusieurs consignes** à répartir entre les élèves :

CONSIGNE 1 :

Comment écouter de la musique en toute tranquillité et en toute légalité ?
À vous de l'expliquer à vos parents en créant votre brochure en bande dessinée.

CONSIGNE 2 :

Expliquez à vos parents les risques à télécharger de la musique illégalement en créant votre brochure en bande dessinée.

CONSIGNE 3 :

Légal/illégal, comment faire la différence lorsque l'on souhaite écouter ou obtenir un morceau de musique ? Expliquez-le à vos parents en créant votre brochure en bande dessinée.

Pour mettre en place cette activité, **plusieurs modalités** s'offrent à vous en fonction du matériel et du temps à votre disposition :

EN INDIVIDUEL :

Chaque élève crée sa propre BD (en classe ou à la maison) et la présente à l'ensemble de la classe.

EN PETIT GROUPE :

Deux ou trois élèves sont placés par poste pour créer une BD collaborative.

EN GROUPE CLASSE :

En reprenant les règles du « cadavre exquis », chaque élève ou chaque groupe d'élèves se charge d'une case à tour de rôle.

NB : en cas de problème lié à votre connexion Internet ou à la disponibilité du matériel, vous pouvez également opter pour la création d'une bande dessinée papier.

Une fois leur bande dessinée réalisée, les élèves décideront de ses modalités de diffusion au regard des possibilités que leur offre le droit d'auteur.

Les bandes dessinées créées par chaque élève ou groupe d'élèves leur appartiennent et ils doivent s'assurer qu'ils disposent effectivement du droit de la mettre à disposition.

Ils devront également déterminer le niveau de protection qu'ils souhaitent appliquer à leurs œuvres. En effet, les bandes dessinées, en tant que créations originales, seront automatiquement protégées.

Cette décision devra faire l'objet de débats entre les élèves et l'encadrant. Ils peuvent choisir entre :

- un régime de protection classique : la bande dessinée ne pourra alors être exploitée par un tiers sans autorisation de la part des élèves-auteurs sauf dans des cas précis qui sont des exceptions légales au droit d'auteur (ex. citation, parodie...);
- un régime de licences libres Creative Commons : ce régime implique d'autoriser tout un chacun, grand public comme professionnel, à utiliser gratuitement leur œuvre, en attribuant le nom de l'auteur, à des fins commerciales et/ou des fins non-commerciales ; avec ou sans possibilité pour eux de procéder à des modifications, etc. Il existe différentes options qui se combinent selon la volonté de l'auteur pour devenir 6 licences types.

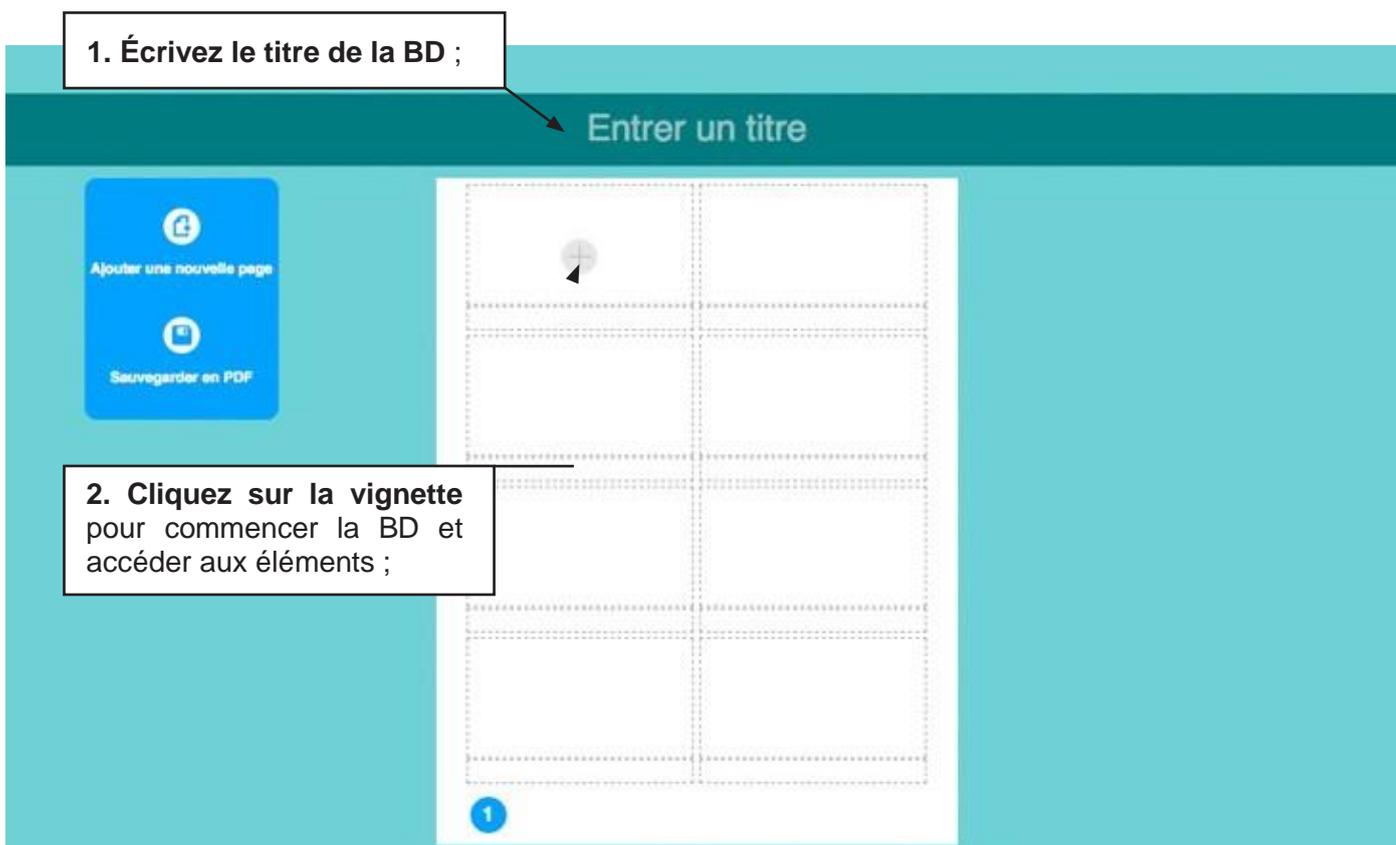


UTILISATION DE L'OUTIL BD INTERACTIVE EN 10 ETAPES

NB : lorsque vous commencez une bande dessinée, il est impératif de la terminer et de l'enregistrer en PDF. Il n'est pas possible de la pré-enregistrer et de continuer à la travailler ultérieurement ou sur un autre poste. N'hésitez pas à proposer aux élèves de s'entraîner chez eux avec l'outil BD et de créer la version définitive en classe.

En arrivant sur l'outil de la BD interactive, une première planche vierge est déjà créée :

1. Écrivez le titre de la bande dessinée dans « Entrer un titre » ;
2. Cliquez sur la première vignette pour accéder aux contenus et aux différents éléments ;



3. Choisissez les éléments pour la vignette : décors, personnages, objets, bulles et texte. Chaque élément peut être agrandi ou rétréci selon les besoins ;

4. Il est possible de retourner un élément en cliquant sur le bouton



5. Il est possible de positionner un objet au premier plan ou en arrière-plan en cliquant sur

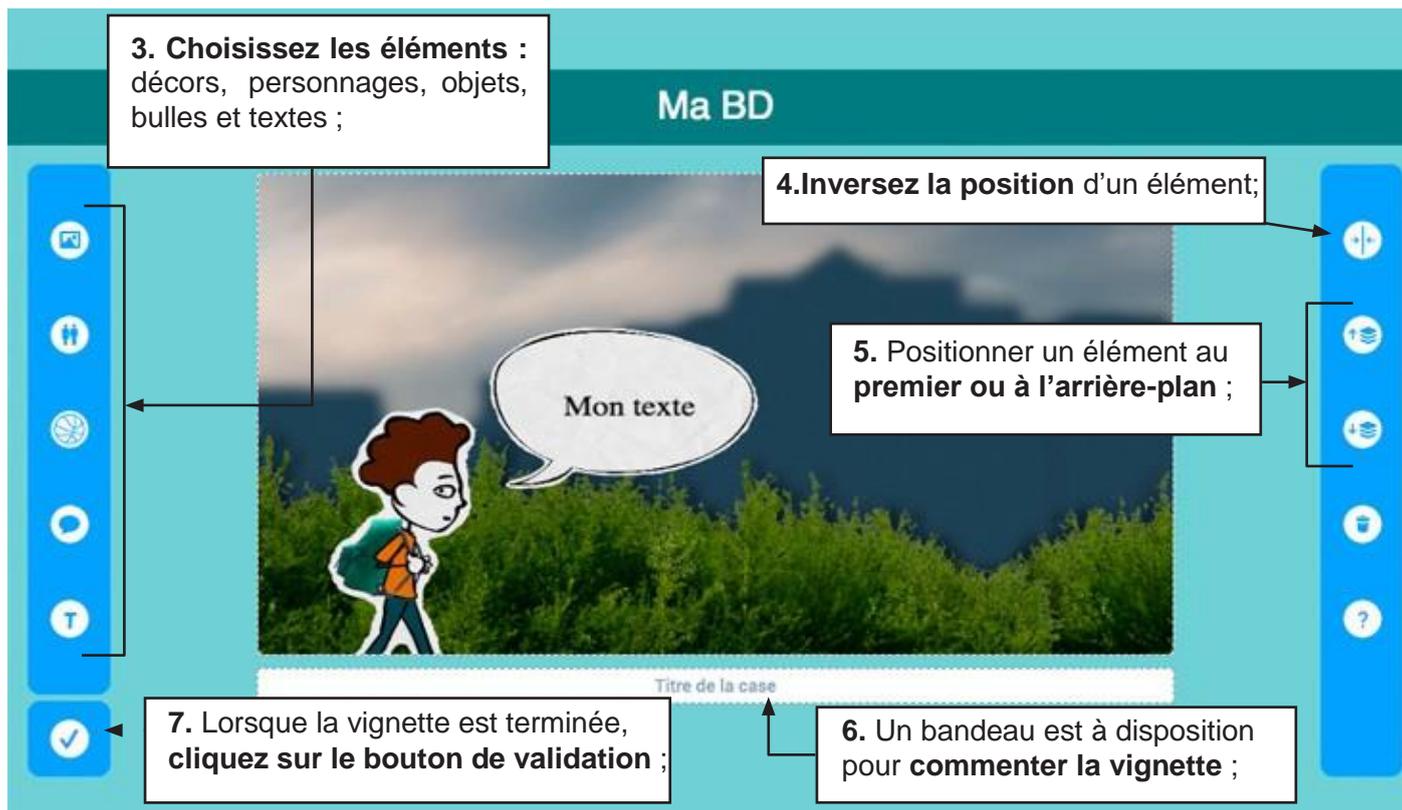
les boutons  

6. Sous la vignette, un bandeau est à disposition pour commenter la vignette ou expliquer l'action en cours ;

7. Lorsque la vignette est terminée, cliquer sur le bouton de validation



vous retournerez ainsi à la vue générale de la planche ;



8. Continuez la bande dessinée en créant d'autres vignettes (étapes 2 à 5) ;
9. Ajoutez une nouvelle planche si besoin ;
10. Lorsque la bande dessinée est terminée, enregistrez-la en PDF pour la conserver ou l'imprimer.

